

MEGA^{LO}MANIATM



FRANCAISE

Sensible
SOFTWARE

© 1991 Sensible Software

SCREEN SHOTS FROM AMIGA VERSION

Image Works, Irwin House,
118 Southwark Street,
London SE1 0SW
Telephone: 071-928 1454
Fax: 071-583 3494

EmuMovies



Imageworks

Présente

MEGA lo MANIA™

par



"Le fabuleux jeu divin des Mégalomanes de tout âge"

Crédits

MEGA lo MANIA pour Atari ST et CBM Amiga par Sensible Software.

Programmation de Chris Chapman.

Programmation supplémentaire de Chris Yates.

Graphismes de Jonathan Hare.

Graphismes supplémentaires de Alan Tomkins.

Graphismes de titre de Jo Walker.

Musique de Michael Burdett et Richard Joseph.

Avec les Voix Anglaises de : John Green, Anna Bentink et Jams O'Donnell.

Coordination audiovisuelle, Codage et Effets Sonores de Richard Joseph.

Design de Jeu de Jonathan Hare et Chris Yates.

Design de Jeu supplémentaire de Chris Chapman et Tony Beckwith.

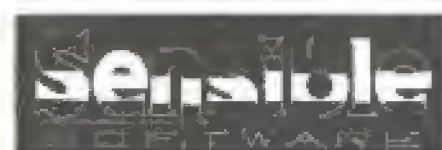
Documentation de Tony Beckwith et Jonathan Hare.

© 1991 Sensible Software.

Publié par Image Works.

ImageWorks est une marque déposée de Mirrorsoft Ltd

MEGA lo MANIA



Biographie de Sensible Software par Ciarán Brennan, rédacteur du magazine *The One*.

Mais qui sont donc ces mystérieux étrangers qui se font appeler Sensible Software ? D'où viennent-ils et surtout, où vont-ils ? Et, chose encore plus importante, quand vont-ils me payer les cinquante balles qu'ils me doivent ?

Pour répondre à la première question, Sensible Software est l'association de Jon 'Jops' Hare et de Chris Yates : l'un des plus grands duos de programmeurs à avoir jamais concocté de jeux pour ordinateur. C'est officiel !

Après tout, qui d'autre aurait pu inventer des classiques à petit budget, en 8-bits, tels que *Escape from Sainsburys* (qui n'a malheureusement jamais été publié), *Sodov The Sorceror* (sorti chez Bug Byte) et l'infâme *Twister - Mother Of Charlotte* (chez System 3) ?

Au fil des années, on a raconté bien des histoires sur la manière dont s'est formé ce couple remarquable. Mais la vérité, c'est qu'ils se sont rencontrés pour la première fois dans un train en 1981, alors qu'ils se rendaient à un concert des Rush (au fait, les Rush, ce sont des rockers canadiens aux cheveux longs, qui font de la musique sur laquelle vous ne pourriez pas danser même si vous le vouliez).

Les deux jeunes gens furent tellement impressionnés par la longueur des cheveux des Rush (et par l'étroitesse de leurs pantalons) qu'ils décidèrent aussitôt de former leur propre groupe : ainsi était née la légende de Hamsterfish..., puis de Dark Globe... puis de Touchstone... puis de nombreux autres groupes aux noms tout aussi stupides.

En tout cas, aucune des ces incarnations musicales ne devint jamais un grand succès. "Nous avons donné beaucoup de concerts", dit Jon, "mais personne n'y a jamais assisté". "Ce n'est pas vrai !", l'interrompt Chris, ajoutant : "Julien Rignall est venu... une fois."

C'est à peu près à cette époque qu'ils se rendirent compte qu'ils n'auraient jamais que quelques rares fidèles dans le monde de la musique. Ils décidèrent alors d'écrire des jeux d'ordinateur.

C'est un autre de ces hobbies inoffensifs, le jeu d'argent, qui leur fit vivre les moments les plus passionnants de l'année dernière. Suite à des pronostics informatisés de la Coupe du Monde d'Italie de 1990, ils parièrent 110 livres à 500 contre 1 sur le Cameroun (faites le calcul vous-même) et passèrent l'été dans l'agonie tandis que les héros africains causaient surprise après surprise avant de se faire finalement avoir par ces "tricheurs d'anglais".

Pleins de bon sens (ha ha !), Jon et Chris ont mis de côté leur déception et (après que *Wizball* ait remporté le prix Zzap! 64 du "Jeu de la Décennie"), ils se préparent maintenant à "100 années de jeux Sensibles".



INDEX

PAGE

- L'HISTOIRE (6)
- INTRODUCTION (7)
- COMMENT CONQUÉRIR ALOHA (11)
- GUIDE-RÉSUMÉ DU CONTRÔLE DES TOUCHES (14)
- LES MENUS DE CONTRÔLE (17)
- COMMENT JOUER À MEGA lo MANIA GUIDE DÉTAILLÉ (22)



L'HISTOIRE

Il règne toujours une atmosphère surexcitée dans l'univers juste avant la naissance d'une nouvelle planète. De nouvelles terres à explorer et piller, de nouvelles ressources à exploiter. Mais l'aube d'une nouvelle civilisation représente quelque chose d'encore plus séduisant pour les mégalomanes insatiables. Pour beaucoup d'entre eux, c'est la chance de leur vie s'ils veulent obtenir le pouvoir suprême et l'immortalité qu'ils convoitent tant.

Pourquoi ? Parce que toute nouvelle civilisation a besoin d'un nouveau dieu pour veiller sur elle. Et pour tout dieu, c'est la suprématie garantie pour l'éternité.

Il n'est donc pas surprenant que les batailles pour accéder au statut divin soient souvent extrêmement violentes et toujours très sanglantes. Mais, heureusement pour les prétendants, le sang versé n'est pas le leur, mais celui des "pions" humains qu'ils manœuvrent comme bon leur semble dans ce jeu de guerre évolutionniste. Le gagnant recevra le prix ultime et inestimable qu'est la divinité éternelle.

Ce jeu auquel ils jouent est bien curieux, ils l'appellent MEGA lo MANIA: "le jeu des fous de pouvoir".

L'arène est la grande boule de verre au sommet de l'univers, dans laquelle toutes les nouvelles planètes naissent et grandissent, le terrain de jeu n'est autre que la planète embryonnaire elle-même.

Parmi la foule d'égocentriques, de dieux en herbe et de fieffés escrocs qui encerclent désormais la planète, les quatre prétendants les plus qualifiés finiront par émerger, à la suite d'une élection pas vraiment démocratique. A la fin du combat, l'un d'eux aura gagné l'immortalité.

Chacun des quatre adversaires est alors nommé au commandement d'une race d'humains. L'objectif de chaque leader est d'annihiler l'ennemi. Après la bataille finale, l'équipe victorieuse prendra le contrôle total de la planète, il n'y aura jamais d'autre race à l'habiter. Quant à la planète, elle reprendra son évolution normale.

Mais surtout, le chef de l'équipe victorieuse deviendra leur seul et unique dieu. Il aura à jamais le pouvoir de créer et détruire à sa guise. D'inventer des plages baignées de soleil et de déchaîner des volcans gigantesques. Je me demande s'il existe de plus grand plaisir ?



Sensible

INTRODUCTION

MEGA lo MANIA est un jeu dans lequel le joueur choisit d'être l'un des quatre prétendants à la divinité, chacun d'entre eux cherchant à obtenir la suprématie absolue sur une planète. Chacun des quatre prétendants contrôle une race d'humains (son équipe), qui progresse lentement dans les technologies d'armement et de défense (des hommes des cavernes à l'ère nucléaire actuelle et au-delà, en passant par le Moyen Age et l'ère Victorienne) et combat pour le contrôle des îles.

Pour gagner, le joueur doit prendre le contrôle des 28 îles situées autour de la surface de la planète. Les 27 premières îles sont réparties en groupes de trois, chaque groupe correspondant à une Epoque. Le joueur peut choisir de conquérir les îles dans n'importe quel ordre, mais il doit conquérir chaque Epoque dans l'ordre avant de pouvoir finalement se lancer dans la "mère des batailles" pour conquérir la vingt-huitième île, connue sous le nom de MEGA lo MANIA. Ce n'est qu'à ce moment-là que le joueur aura rempli l'objectif ultime et deviendra le dieu éternel de cette planète marquée par les guerres !

1. POUR DÉMARRER

Introduisez la disquette d'Amorçage. Dès qu'elle est chargée, introduisez la disquette de **parole** et laissez-la dans le lecteur pendant toute la durée du jeu.

MEGA lo MANIA est fourni avec une disquette d'amorçage et une disquette de parole (les disquettes de parole sont disponibles en anglais, français et allemand !). La disquette de parole contient plus de 800K de données parlées super condensées, enregistrées en studio spécialement pour MEGA lo MANIA par des professionnels de la radio. A plusieurs moments du jeu, vous entendrez les voix des leaders des équipes adverses - ils vous répondront si vous essayez de faire des alliances avec eux et parfois, c'est eux qui vous demanderont de faire alliance avec eux !

De plus, MEGA lo MANIA vous offre aussi la possibilité d'entendre les voix de vos principaux "assistants". Lorsque l'un d'entre eux parle, vous verrez un secteur clignoter sur la carte de secteur, pour indiquer d'où vient le rapport. Les personnes suivantes peuvent vous contacter pendant n'importe quel jeu :



Sensible

Votre Chef Designer - Dr Technologie
 Votre Professeur de Laboratoire (après avoir construit un laboratoire).
 Votre Chef de Mine (après avoir construit une mine).
 Votre Sergent-Major (lorsqu'une de vos armées attaque un secteur ennemi).
 Votre Garde National (lorsque l'un de vos secteurs est attaqué).
 Votre Réceptionniste (lorsque le jeu est en mode pause !)
 Votre Ouvrière d'Usine (après avoir construit une usine).

CONTRÔLES CLAVIER (Atari ST et CBM Amiga)

ESC - Quitter - L'un des leaders des autres équipes se moquera de vous !

P - Pause - Votre réceptionniste interrompra le jeu pour vous !

B - Permutation des boutons de souris - Pour les joueurs qui font tout à l'envers !

HELP (AIDE) - Mode entraînement - Des descriptions sous forme d'icônes sont données aux débutants.

FIN DE JEU ET SAUVEGARDE/CHARGEMENT DE JEU

Chaque fois que vous perdez (ou quittez) une île, le jeu est terminé. Si vous recommencez un nouveau jeu, vous commencerez toujours à partir de la dernière Époque que vous avez jouée.

Si vous voulez SAUVEGARDER votre position de jeu, cliquez sur OPTIONS (sur l'écran de sélection d'île). Cliquez ensuite sur SAVE (SAUVEGARDER) et on vous donnera un mot de passe - écrivez-le quelque part ! Si vous cliquez sur LOAD (CHARGER), vous pouvez taper l'un de vos anciens mots de passe et vous repartirez de la position de jeu correspondante.

REMARQUE : Quand vous utilisez l'option SAVE (SAUVEGARDER), vous sauvegardez, en fait, la position de jeu comme si vous veniez d'entrer dans l'Époque où vous vous trouvez. Vous ne pouvez donc sauvegarder que des Époques, les îles ne peuvent pas être sauvegardées individuellement.

2. CHOIX DE VOTRE ÉQUIPE



Après les écrans de titre du début, vous verrez apparaître les visages des quatre leaders, un pour chaque couleur d'équipe : rouge, verte, bleue, jaune. Vous devrez alors choisir le leader d'équipe que vous souhaitez incarner. Les trois autres équipes deviendront vos adversaires contrôlés par l'ordinateur.

3. CHOIX D'UNE ÎLE

Sur l'écran suivant, vous verrez les trois îles de la première Époque. Au coin supérieur gauche de l'écran, vous verrez une carte de secteur de l'île visualisée. Le visage du leader de votre équipe apparaît immédiatement à droite de cette carte. À l'extrême droite du leader, vous voyez les visages des adversaires qui veulent combattre pour la conquête de cette île. En bas à gauche de l'écran, le nombre d'hommes à votre disposition pour la conquête de cette Époque est affiché ; cela s'appelle votre "pool d'hommes". Vous commencez le jeu avec 100 hommes dans votre "pool".

Pour visualiser une autre île de l'Époque, il suffit de cliquer dessus. Vous pouvez alternativement cliquer sur le nom de l'île avec l'un ou l'autre des boutons de la souris pour faire défiler les différentes îles. Cliquez sur PLAY ISLAND (JOUER ÎLE) pour sélectionner l'île visualisée.





Décidez du nombre d'hommes à placer dans la tour. Vous pouvez utiliser autant d'hommes que vous le désirez.

Pour placer des hommes dans votre tour, cliquez sur le "0" blanc vif avec le bouton droit de la souris. Pour les remettre dans le "pool d'hommes", cliquez avec le bouton gauche de la souris.

Lorsque vous êtes satisfait du nombre d'hommes dans la tour, cliquez sur le secteur où vous souhaitez placer votre tour. Le combat a commencé !

Souvenez-vous que les hommes que vous n'utilisez pas sur cette île pourront servir sur les autres îles. De plus, s'il vous reste des hommes après avoir conquis une Epoque, ils seront transférés à l'Epoque suivante.

Il est important de savoir qu'au début de chaque nouvelle Epoque, on vous donne 100 hommes supplémentaires.

Quand vous aurez choisi l'équipe que vous voulez diriger, l'île ALOHA, sélectionnée pour vous à l'avance, s'affichera sur l'écran. Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur PLAY ISLAND (JOUER ÎLE), vous commencerez à jouer ALOHA. Vous verrez alors un nombre (il s'agit en fait de "0") apparaître sous une icône de château. Cliquez sur le nombre avec le bouton droit de la souris et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que le nombre atteigne 70. Si vous allez trop loin, utilisez le bouton gauche pour revenir en arrière. Certes, il est un peu excessif à ce niveau d'avoir 70 hommes simplement pour conquérir la première île, mais cette section est écrite dans le seul but de vous montrer comment gagner ALOHA, et non comment bien jouer !

Il est possible que l'adversaire contrôlé par ordinateur (il n'y en a qu'un pour ALOHA) ait déjà placé sa tour de départ dans la carte de secteur en haut à gauche de l'écran. Si c'est le cas, vous devez placer votre tour de départ dans "l'autre" secteur, qui est libre. Sinon, vous avez l'avantage d'être le premier à choisir votre secteur. Positionnez votre tour de départ en cliquant sur un secteur avec le bouton gauche de la souris.

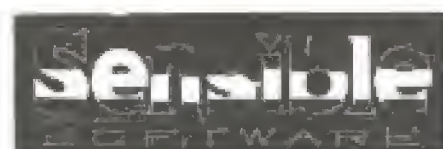
- Cliquez sur l'icône-ampoule avec le bouton gauche de la souris pour commencer à concevoir un projet.

- Cliquez sur le bâton avec le bouton gauche de la souris pour commencer à concevoir un bâton (c'est une arme défensive).

- Cliquez sur le nombre de designers avec le bouton droit de la souris pour augmenter le nombre de designers affectés à la conception du bâton. Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé jusqu'à ce que le nombre de designers arrête d'augmenter (le maximum est alors atteint).

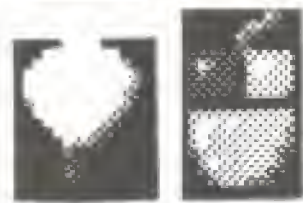
- Vous verrez un chronomètre compter à rebours ; le temps indiqué, en minutes (chiffres) et en secondes (partie bleue du chronomètre), est le temps qui reste pour terminer la conception du bâton (en temps réel !).

- Attendez que le chronomètre arrive à zéro. La conception du bâton sera alors terminée.

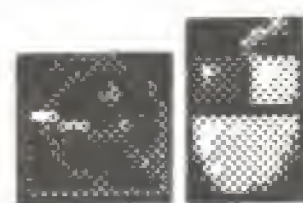




- Cliquez maintenant sur le rocher avec le bouton gauche de la souris. En utilisant la même procédure que précédemment, modifiez le nombre de designers, mais cette fois, n'affectez que 10 designers à la conception du rocher.



- Cliquez maintenant sur l'ampoule avec le bouton gauche de la souris (pour retourner au contrôle de secteur).



- Cliquez maintenant sur l'icône-"archer à la fenêtre" pour déployer les armes de construction.



- Vous verrez alors apparaître le menu de déploiement d'armes défensives. Cliquez sur le bâton avec le bouton gauche de la souris (votre icône devrait changer).

- Placez l'icône sur l'une des tourelles de la tour et cliquez avec le bouton gauche de la souris pour mettre un homme dans la tourelle.

ATTENTION : à ce niveau, vous pourriez être attaqué (vous verrez l'ennemi se diriger vers vous et commencer à vous lancer des armes). Dans ce cas, il est conseillé de remplir toutes les tourelles de votre tour avec des armes défensives et de les remplacer au fur et à mesure qu'elles sont utilisées, et ce, jusqu'à ce que l'ennemi batte en retraite.

- Pour échanger l'icône-défenseur contre l'icône normale, il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur le bâton (au-dessous duquel il y a maintenant un signe OK rouge).



- Cliquez maintenant sur l'icône-"grand archer à la fenêtre" en haut du menu pour retourner au contrôle de secteur.

- A présent, vous devriez avoir fini de concevoir votre rocher (c'est une arme d'attaque). Si c'est le cas, votre Chef Designer vous en aura averti, et il n'y aura plus aucun designer sous l'icône-ampoule. Dans le cas contraire, attendez un peu.

- Pour envoyer une armée attaquer le secteur ennemi, cliquez sur l'icône-épée avec le bouton gauche de la souris. Le menu d'attaque apparaît. Vous devriez voir l'arme-rocher que vous venez d'inventer.

- Cliquez maintenant avec le bouton gauche de la souris sur le rocher et le pointeur se transformera en épée. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour ajouter des "hommes-rochers" à votre armée jusqu'à ce que le maximum soit atteint.

- Placez maintenant l'icône-épée sur le secteur ennemi de la carte de secteur et appuyez sur le bouton gauche de la souris pour positionner l'armée. Et, ô miracle ! Votre armée commencera à attaquer.

- Si vous faites tout cela dans les temps, vous devriez conquérir l'île !



GUIDE-RÉSUMÉ DU CONTRÔLE DES TOUCHES

Ce guide est conçu pour vous montrer comment utiliser les menus, les icônes et les commandes de jeu sans entrer dans les détails. Lorsque vous jouez pour la première fois, les fenêtres HELP (AIDE) sont activées. Elles sont là pour vous aider et vous expliquer ce qui se passe. Vous pouvez choisir de les activer ou les désactiver en appuyant sur la touche HELP (AIDE).



Dans *Mega Lo Mania*, le grand nombre d'icônes, de flèches et de nombres que vous devez connaître peut sembler un peu décourageant au départ. Mais ne vous en faites pas, car une fois que aurez compris le fonctionnement du jeu, vous saurez presque instinctivement ce que fait une icône - et de toute façon il y a un mode optionnel d'aide avec une explication pour chaque icône lorsque vous placez le curseur dessus.

1 La carte du monde montre tous les secteurs de l'île actuelle, ainsi que les tours et armées se trouvant dans chaque secteur

2 Le nombre de soldats de chaque joueur se trouvant actuellement dans ce secteur. Cliquez sur le bouclier pour avoir la répartition détaillée

3 Indicateur/contrôle de vitesse de jeu

4 Nom de l'île et niveau technologie actuel de ce secteur

5 Projets - vous montre les "Ingrédients" dont vous avez besoin pour construire l'objet que vous avez inventé

6 Affiche des graphiques indiquant l'état défensif de chacune de vos constructions dans ce secteur. Lorsque la barre disparaît, votre construction disparaît aussi

7 Montre les armes défensives que vous avez inventées et le nombre d'armes de chaque catégorie que vous pouvez construire

8 Montre les armes offensives que vous avez réussi à inventer pendant le jeu

9 Le nombre d'hommes actuellement inactifs dans ce secteur

10 Cette icône illustre les constructions présentes (dans ce cas, un lab). Vous choisissez l'objet que vous voulez y inventer

11 Lorsque vous avez une usine, vous pouvez fabriquer des objets complexes en cliquant sur cette icône et en choisissant un design

12 Si vous avez construit une mine, ces icônes vous montrent les matériaux qui sont extraits ainsi que le nombre de mineurs

13 Ce matériau peut être ramassé sans mine

14 Change le nombre de mineurs pour chaque matériau

15 La mine elle-même

16 Le laboratoire

17 Votre tour pour ce secteur

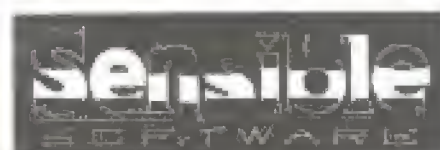
18 L'usine

19 Pour le maniement de certaines armes, il faut plus d'un homme - ces trois hommes sont en train de déplacer un énorme canon

En haut à gauche de l'écran, la carte de secteur de l'île est affichée.

Chaque île peut être divisée en une grille de quatre secteurs sur quatre maximum. Chaque secteur est soit libre, soit occupé par une tour et/ou un maximum de quatre armées (une armée pour chaque équipe, ce qui représente un maximum de 250 hommes). Les tours sont symbolisées par des carrés et les armées par des "tâches" autour des tours ; les armées et les tours sont toujours de la couleur de leur équipe. A droite de la carte, les boucliers de couleur des équipes sont affichés ; chacun représente l'une des équipes en jeu. L'équipe gagnante est celle qui réussit à détruire toutes les tours et toutes les armées des équipes adverses.

Si vous cliquez le pointeur sur un secteur, celui-ci apparaîtra dans la fenêtre d'agrandissement à droite de l'écran, et le menu de contrôle correspondant sera affiché dans le coin inférieur gauche de l'écran (remarque : le secteur visualisé est mis en évidence sur la carte de secteur). La fenêtre affiche le nombre et le type de bâtiments dans ce secteur, ainsi qu'une représentation proportionnelle des armées placées à l'extérieur des tours - on y voit aussi des batailles animées ! Une équipe ne contrôle que les secteurs dans lesquels elle a une tour. Il n'y a pas de menu de contrôle pour les secteurs que le joueur ne contrôle pas.



Si une équipe déplace une armée dans un secteur non-occupé, et si l'équipe n'a d'alliance avec aucune autre équipe, l'armée commencera à construire une nouvelle tour ; le temps passé à construire la tour est affiché en bas et à gauche de l'écran. Si une équipe déplace une armée dans un secteur occupé, elle attaquera les armées ou les tours appartenant aux équipes auxquelles elle n'est pas alliée.

Si vous cliquez sur un bouclier d'équipe différent du vôtre, cela signifie que vous essayez de faire alliance avec cette équipe ; cependant, il ne peut jamais y avoir d'alliance totale entre toutes les équipes. Les couleurs des boucliers indiquent quelles équipes sont alliées à qui. Lorsque vous essayez de faire alliance avec une équipe, le visage du leader de l'équipe apparaîtra à la place de la carte de secteur, vous informant s'il accepte ou non l'alliance. De même, le visage d'un leader d'équipe apparaîtra parfois, vous demandant si vous voulez faire alliance avec son équipe. Vous pouvez répondre en cliquant sur OUI ou NON. Pour rompre l'alliance, il suffit de cliquer sur n'importe quel bouclier noir.

Le nombre affiché à côté d'un bouclier indique le nombre d'hommes que l'armée de cette équipe a dans le secteur mis en évidence. En cliquant sur l'un de ces nombres, un résumé statistique complet de l'armée apparaîtra à la place de la carte de secteur.

Si vous cliquez sur l'icône-"petit homme" au-dessus des boucliers d'équipe, le jeu sera plus rapide. Utilisez le bouton droit de la souris pour accélérer le temps et le bouton gauche pour ralentir le temps. La vitesse de jeu peut être multipliée par 1, 3 ou 9.

Au-dessous de la carte de secteur, une date est affichée, indiquant le niveau de technologie atteint par le secteur sélectionné.



LES MENUS DE CONTRÔLE

COMMENT UTILISER ET COMPRENDRE LES MENUS ET LES ICÔNES

Remarque : Ces icônes n'apparaîtront que si vous en avez besoin (l'ordinateur retire automatiquement du menu principal les icônes "inutiles"). Si vous cliquez sur un titre de sous-menu, vous retournerez automatiquement au menu principal.

ICÔNE-PROJET

N'apparaît que lorsqu'un "design" a été conçu (le terme "design" se réfère aux armes et boucliers que le joueur doit inventer, puis fabriquer). Cliquez sur cette icône pour visualiser la liste des inventions que vous avez faites. Cliquez sur une invention pour connaître les matériaux qui la composent. Cliquez sur la poubelle simultanément avec les deux boutons de souris pour jeter le "design" en cours.

ICÔNE-BOUCLIER

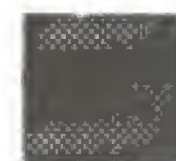
Toujours présente. Cliquez sur cette icône pour faire apparaître l'état d'endommagement des murs de vos bâtiments ainsi que les boucliers qui sont à votre disposition.

Cliquez sur un bouclier (s'il est en stock ou s'il peut être fabriqué, votre pointeur se transformera en bouclier) et amenez-le sur un bâtiment pour réparer le bâtiment endommagé. Cette méthode peut également être utilisée pour fermer une tour lorsque la date de niveau technologique atteint 2001 après J.C.

ICÔNE-ARMES DÉFENSIVES

N'apparaît que lorsqu'une arme défensive a été inventée. Cliquez sur cette icône pour voir les armes défensives que vous avez en stock ; quand un signe OK jaune est affiché, cela signifie que vous avez à votre disposition les hommes et les matériaux nécessaires pour fabriquer davantage d'armes défensives de ce genre.

Vous pouvez alors cliquer sur une arme défensive (si elle est en stock ou si elle peut être fabriquée, votre pointeur se transformera en "icône-défenseur de forteresse"), l'amener sur une tourelle de construction, et placer un homme muni de cette arme dans la tourelle. S'il y a déjà un homme dans la tourelle, il prendra la nouvelle arme et son ancienne arme sera remise dans le stock d'armes défensives.





Pour ramener à la tour un homme placé dans une tourelle et son arme, il suffit de cliquer sur la tourelle avec l'un ou l'autre des boutons de la souris à tout moment du jeu.

ICÔNE-ARMES OFFENSIVES

Toujours présente. Cliquez sur cette icône pour voir les armes offensives que vous avez en stock ; quand un signe OK jaune est affiché, cela signifie que vous avez à votre disposition les hommes et les matériaux nécessaires pour fabriquer plus d'armes offensives de ce genre.

Il est possible de "ramasser" des hommes non-armés même si vous n'avez pas d'armes pour eux.

Vous pouvez alors commencer à former une armée en cliquant sur une arme (si elle est en stock ou si elle peut être fabriquée, votre pointeur se transformera en épée !), puis renforcer l'armée en cliquant sur la même arme ou sur d'autres armes. Positionnez maintenant votre armée en cliquant votre pointeur "épée" sur votre secteur ou sur tout autre secteur de la carte - une "tâche" apparaîtra sur la carte de secteur pour indiquer la position de votre armée.

REMARQUE : Les armes "aériennes" peuvent être placées dans n'importe quel secteur, MAIS les armes "au sol" ne peuvent être déplacées que vers des secteurs adjacents, OU vers des secteurs adjacents aux secteurs "alliés", à condition que les secteurs alliés soient adjacents à votre propre secteur. (Add diagram).

Pour déplacer une armée de secteur à secteur, il suffit de mettre en évidence le secteur contenant l'armée et de cliquer sur la "tâche" de votre armée avec le bouton droit de la souris (vous obtenez à nouveau un pointeur "épée" et la "tâche" commence à clignoter pour indiquer que l'armée est sur le point d'être déplacée). Positionnez maintenant l'armée en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur un autre secteur, qui lui est adjacent.

Si le pointeur "épée" est taché de sang, cela signifie que votre armée est en plein milieu de la bataille ; si vous essayez alors de la déplacer (c.à.d. de battre en retraite), il y aura beaucoup de pertes. Pour éviter les pertes, remplacez votre armée dans le secteur d'où elle vient.

Pour placer une armée dans l'une de vos propres tours, placez-la d'abord dans le secteur où se trouve la tour, puis "ramassez"-la comme à l'habitude et cliquez sur la tour avec le bouton gauche de la souris.



REMARQUE : De même que vous pouvez cliquer sur la carte de secteur pour ramasser/placer des hommes, vous pouvez également ramasser/placer des hommes sur la fenêtre d'agrandissement de secteur qui se trouve à droite de l'écran. Les méthodes décrites précédemment s'appliquent à la fenêtre d'agrandissement de secteur.

ICÔNE-RÉALISATION D'INVENTION

N'apparaît que lorsque des "designs" sont à votre disposition. Le nombre affiché au-dessous de l'icône indique le nombre d'inventeurs affectés à une invention. L'icône change d'aspect après la construction d'un laboratoire. Cliquez sur cette icône pour voir les "designs" pouvant être inventés. Cliquez sur un "design" pour commencer à l'inventer et affectez-lui ensuite un nombre d'Inventeurs.

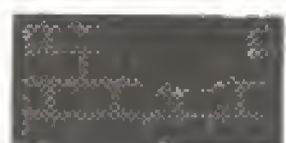
ICÔNE-HOMMES DE LA TOUR

Toujours présente. Cette icône vous indique le nombre d'hommes disponibles se trouvant dans la tour. Les hommes qui restent dans la tour se reproduiront automatiquement (car il y a également des femmes dans la tour !). Plus les hommes sont nombreux, et plus il se reproduiront vite. Il est important de savoir que vous ne pouvez pas cliquer sur cette icône. Il faut toujours laisser au minimum un homme dans la tour.

ICÔNE-PRODUCTION EN USINE

N'apparaît que lorsque vous avez construit une usine. Le nombre affiché au-dessous de l'icône indique le nombre d'Ouvriers affectés à la production. Cliquez sur cette icône pour exécuter les "designs" qui doivent être produits en usine. Cliquez sur un "design" pour en commencer la fabrication et indiquez le nombre d'unités que vous voulez fabriquer au-dessous de la caisse (remarque : c'est ce qu'on appelle la série de production). Enfin, affectez un certain nombre d'Ouvriers à la série de production.





ICÔNES-MATÉRIAUX

Pour la construction de vos "designs", il faut des matériaux. Vous aurez davantage de matériaux à votre disposition lorsque le progrès technologique vous permettra d'utiliser une mine à ciel ouvert ou de construire une mine souterraine. Le nombre affiché sous un matériau indique le nombre de Mineurs affectés à l'extraction de ce matériau. Cliquez sur l'une des icônes-matériaux pour faire apparaître automatiquement les quantités (en chiffres bleus) de tous les matériaux du secteur et le nombre de Mineurs pour chaque matériau. Vous pouvez alors modifier la répartition des mineurs. Remarque : quand il y a une icône-main près d'un matériau, cela signifie que ce matériau est ramassé automatiquement par les hommes qui restent dans la tour (quand ils ne sont pas trop occupés à se reproduire, bien entendu !). Si un matériau ne peut plus être exploité, aucun Mineur ne peut lui être affecté.

ICÔNE-EXTRACTION

N'apparaît que lorsque vous commencez à exploiter une mine à ciel ouvert ou lorsque vous avez creusé une mine souterraine. Cliquer sur cette icône a le même effet que de cliquer sur une icône-matériaux.

ICÔNES-CONSTRUCTION

N'apparaît que lorsque vous avez la possibilité de construire une Usine, un Laboratoire ou une Mine. Le nombre au-dessous de chaque icône indique le nombre de constructeurs. Cliquez sur l'une des icônes pour voir l'évolution de l'ensemble de vos constructions et modifier la répartition des Constructeurs.

Remarque : La quantité d'Inventeurs, d'Ouvriers d'Usine, de Mineurs et de Constructeurs peut être modifiée directement à partir du menu principal, grâce aux nombres affichés sous les icônes, sans avoir besoin d'entrer dans les sous-menus.



RÈGLES ET DIRECTIVES POUR L'UTILISATION DES MENUS OU DES CONTROLES

Nombres blanc vif - ces nombres peuvent être modifiés en pointant le pointeur de la souris sur eux ; leur valeur diminue en cliquant avec le bouton gauche de la souris et augmente en cliquant avec le bouton droit.

Nombres blanc foncé (gris) - ces nombres ne peuvent être ni sélectionnés ni modifiés. Ils ne sont là que pour information.

Nombres jaunes - ces nombres (ainsi que le symbole OK) indiquent que l'icône située au-dessus d'eux peut être sélectionnée. Une fois sélectionnée, le curseur changera d'apparence.

Nombres rouges - ces nombres apparaissent uniquement lorsqu'un nombre jaune a été sélectionné comme décrit ci-dessus. Pour que le curseur reprenne son apparence normale et pour que l'option actuellement sélectionnée soit annulée, cliquez avec le curseur sur le nombre rouge.

Nombres bleus - ces nombres ne peuvent pas être sélectionnés. Ils servent à indiquer le nombre de tonnes d'un matériau.

Tâches - Lorsque des hommes sont affectés à une tâche, un chronomètre apparaît pour indiquer le temps imparti à l'exécution de la tâche (temps réel). Les segments bleus du chronomètre indiquent les secondes qui restent et le nombre au-dessous du chronomètre représente les minutes qui restent. Plus vous avez d'hommes pour effectuer une tâche et plus le travail sera fait rapidement.

Flèches vertes - elles pointent à partir des matériaux pouvant être ramassés dans la direction des hommes de la tour, pour indiquer que ces matériaux sont ramassés automatiquement.

Flèches grises - elles pointent dans la direction de la tâche à laquelle peuvent être affectés les hommes disponibles se trouvant dans la tour.



MEGALOMANIA™

GUIDE DÉTAILLÉ

Cette section du manuel décrit le jeu. Pour savoir comment accéder aux menus et comment utiliser les icônes, vous devriez lire le "Guide-Résumé du Contrôle des Touches" en complément des sections suivantes.

LES NIVEAUX TECHNOLOGIQUES

Chaque secteur à l'intérieur d'une île a un niveau technologique. Lorsque vous commencez la conquête d'une île, tous les secteurs sont réglés à la même date et la tour de chaque équipe commence au même niveau technologique (reportez-vous au tableau suivant pour savoir à quel niveau technologique commencent les Epoques). Il y a trois îles dans chaque Epoque, les trois premières s'appellent Aloha, Bazooka et Cilla, et ainsi de suite, par ordre alphabétique. La dernière île s'appelle MEGA-lo-MANIA ; vous n'y arriverez que dans un avenir encore lointain. Aux Epoques sept, huit et neuf, il est possible de mettre des hommes en "sommeil provisoire" afin de les utiliser plus tard dans la Mère des Batailles (voir Bâtiments et Boucliers).

Epoque Niveau Technologique Initial

Une		9500 av. J.C.
Deux		3000 av. J.C.
Trois		100 av. J.C.
Quatre		900 ap. J.C.

Epoque

Niveau Technologique Initial

Cinq



1400 ap. J.C.

Six



1850 ap. J.C.

Sept



1915 ap. J.C.

Huit



1945 ap. J.C.

Neuf



1980 ap. J.C.

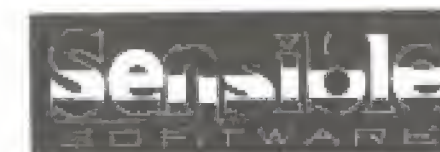
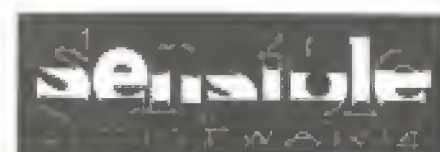
Mère des Batailles

?

(Quelque part dans un avenir lointain)

La meilleure chose à faire lorsque vous commencez la conquête d'une île est d'affecter une partie de vos hommes à l'invention d'un "design". Il y a trois catégories de "designs" : boucliers de tour, armes défensives et armes offensives ; tous sont constitués de matériaux que vos hommes ramassent ou extraient du sol (davantage de précisions seront fournies par la suite). Il est nécessaire d'inventer un "design" avant de le construire.

Pour chaque île, il y a un maximum de douze "designs" (quatre pour chaque catégorie). Les trois "designs" de départ, correspondant au niveau technologique initial de l'île, sont suivis de neuf "designs" comme indiqué dans le tableau suivant :





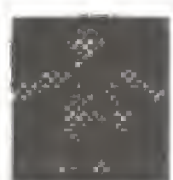
9500 av.J.C.



3000 av.J.C.



100 av.J.C.



900 ap.J.C.



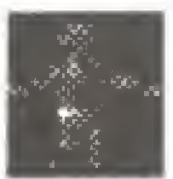
1400 ap.J.C.



1850 ap.J.C.



1915 ap.J.C.



1945 ap.J.C.

Armes
Offensives

Rocher



Bâton



Lance



Archer



Catapulte



Canon



Biplan



Chasseur à réaction

Armes
Défensives

Bâton



Lance



Arc court



Huile Bouillante



Arbalète



Mousquet



Mitrailleuse



Bazooka

Niveau Technologique



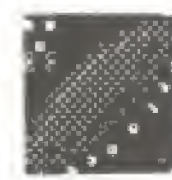
1980 ap.J.C.



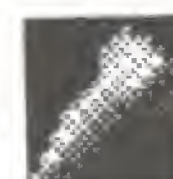
2001 ap.J.C.

Armes
Offensives

Missile nucléaire



Soucoupe volante

Armes
DéfensivesForce de dissuasion
nucléaireLasers (SDI)
"Guerres des Etoiles"

Les boucliers sont simplement numérotés de un à quatre pour indiquer leur force dans l'île correspondante (il ne peut y avoir que quatre "designs" de bouclier par île).

Pour commencer une invention, vous devez sélectionner un "design" et lui affecter des hommes. Le compte à rebours sera alors activé. Les "designs" sont répartis en trois colonnes : boucliers, armes défensives et armes offensives. Les "designs" sont classés par ordre de niveau technologique. Il est toujours préférable de choisir en premier les "designs" les moins avancés car il faut moins de temps pour les inventer. Vous remarquerez que les douze "designs" ne sont pas disponibles dès le début. Ceci est dû à de nombreuses raisons : votre tour n'a pas l'avance technologique suffisante ; vous n'avez pas suffisamment de matériaux nécessaires en stock ; vous devez construire un laboratoire avant de pouvoir commencer à inventer un tel "design". Les "designs" qui ont un petit symbole d'usine dans le coin supérieur gauche de leur icône devront être fabriqués en usine lorsqu'ils auront été inventés.



Certains "designs" peuvent être assez longs à inventer. Dans ce cas, utilisez l'icône "plus rapide" si vous voulez accélérer le temps, mais n'oubliez pas de ralentir le temps une fois que le "design" est prêt (ou même plus tôt si vous êtes attaqué !).

Niveau Technologique

Armes
OffensivesArmes
Défensives

Une fois qu'un "design" est terminé, votre Chef Designer (Dr. Technologie) vous en informera. Les "designs" ne sont applicables qu'au secteur pour lequel ils sont prévus ; ainsi, chaque "design" doit être inventé séparément dans chacun des secteurs que vous possédez. Après la construction d'un laboratoire, c'est le professeur de laboratoire et non plus le chef designer qui vous fait son rapport.

A mesure que vos hommes inventent de plus en plus de "designs" à l'intérieur d'un secteur, la capacité technologique de ce secteur augmente petit à petit jusqu'au niveau technologique suivant. Plus le "design" est avancé et plus la capacité augmente. Quand le secteur atteint le niveau technologique suivant, vous entendrez la voix du designer et vous verrez tous les bâtiments de ce secteur se moderniser. Un secteur ne peut jamais augmenter de plus de trois niveaux technologiques en technologie de construction.

Il est important de noter que lorsqu'il y a amélioration de niveau technologique, l'amélioration n'affecte qu'un secteur individuel et non tous les secteurs contrôlés par le joueur. Vous devez faire avancer le niveau technologique de chaque secteur individuellement par la création constante de nouveaux "designs" dans chacun de vos secteurs.

Sachez également que vous ne pouvez transférer des "designs" d'un de vos secteurs à un autre. En effet, chaque secteur a sa propre combinaison de matériaux pour la construction de ses "designs". Ainsi, un "design" inventé dans un secteur ne peut pas être constitué des mêmes matériaux que lorsqu'il est inventé dans un autre secteur. Les "designs" seront fabriqués uniquement à partir des matériaux disponibles au moment où le "design" est sélectionné.

Lorsque votre premier "design" pour un secteur sera terminé, l'icône-projet apparaîtra sur le menu de contrôle. En sélectionnant cette icône, vous verrez les matériaux dont sont constitués tous vos "designs". Certains "designs" sont qualifiés d'"ergonomiquement formidables" ou de "premier ordre" (en fonction de la personne qui fait le rapport) ; ceci vous est indiqué à la fois de vive voix et sur la liste des "designs" avec une icône-main spéciale. Ces "designs" sont faits à partir d'une combinaison parfaite de matériaux, et par conséquent, leur conception prend moins de temps.



MATÉRIAUX ET EXTRACTION

Quelques mots maintenant à propos des matériaux. Qu'est ce qu'un matériau? Fondamentalement, tous les "designs" sont constitués de matériaux. Sans eux, vous ne pourriez rien faire. Les matériaux pouvant être ramassés sont dispersés dans la nature, tandis que d'autres types de matériaux se trouvent sous terre (parfois près de la surface, mais le plus souvent en profondeur). Chaque secteur dispose d'une combinaison unique de matériaux en surface et de matériaux souterrains que ses hommes doivent ramasser et extraire pour pouvoir fabriquer les "designs" du secteur. Il est important de noter que les matériaux ne peuvent pas être transférés d'un secteur à un autre. En ce sens, un secteur est à moitié indépendant. Il n'est pas conseillé de choisir pour secteur initial un secteur avec une mauvaise combinaison de matériaux ; aussi, dès que vous vous en rendez compte, changez de secteur immédiatement.

Au départ, vos hommes ramasseront automatiquement les matériaux se trouvant à la surface du secteur dans lequel ils sont.

Cependant, lorsqu'un secteur atteint un niveau technologique de 3000 av.J.C., un grand trou noir apparaîtra à la surface du secteur et tous les matériaux pouvant être extraits à ciel ouvert dans ce secteur seront à votre disposition. Contrairement aux matériaux pouvant être ramassés, il faut affecter des Mineurs à l'extraction de ces matériaux.

Encore plus tard, lorsqu'un secteur atteindra un niveau technologique de 900 ap.J.C., le joueur aura la possibilité de creuser une mine souterraine. Une fois la mine construite (en affectant des Constructeurs à sa construction - davantage de précisions sur la construction seront fournies ultérieurement), il y aura encore plus de matériaux à votre disposition ; là encore, vous devrez affecter des Mineurs à l'extraction de ces matériaux.

Tandis que les matériaux pouvant être ramassés sont représentés dans le menu de contrôle par des icônes "sérieuses", nous avons choisi de représenter les autres types de matériaux par des icônes humoristiques.



Repérez ces icônes :

Nom de Matériau



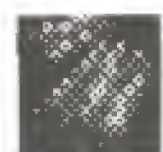
Bois



Roche



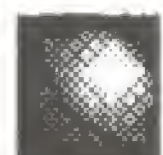
Os



Ardoise



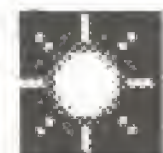
Moonlite



Planetarium



Bethlium



Solarium

Type d'Extraction



A ramasser



A ramasser



A ramasser



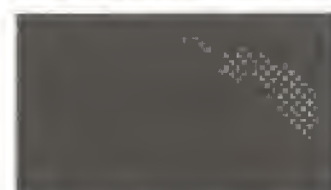
A ramasser



Ciel ouvert



Ciel ouvert



Ciel ouvert



Ciel ouvert

Nom de Matériau



Aruldite



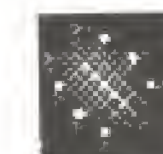
Herbirite



Yeridium



Valium



Parasite



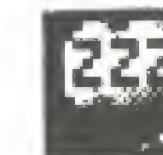
Aquarium



Paladium



Oignon



Ennui

Type d'Extraction



Mine souterraine



Mine souterraine



Mine souterraine



Mine souterraine



Mine souterraine



Mine souterraine



Mine souterraine



Mine souterraine



Mine souterraine





Crétin



Maarmite



Alien



Mine souterraine



Mine souterraine



Mine souterraine

Après avoir minutieusement exploité vos matériaux, vous vous apercevrez qu'ils commencent à s'épuiser - c'est ce dont vous informera votre chef mineur. Si c'est le cas, aucune flèche (ni verte, ni grise) ne partira d'un matériau épuisé ou ne pointera dans sa direction. De plus, les mineurs affectés à l'exploitation de ce matériau seront automatiquement ramenés à la tour de leur secteur.

BÂTIMENTS ET BOUCLIERS

Avec l'évolution technologique des secteurs, vous aurez la possibilité de construire jusqu'à trois bâtiments en plus de votre tour : une mine souterraine, une usine et un laboratoire. A partir de votre tour, vous pouvez affecter des hommes à travailler dans ces bâtiments comme indiqué plus bas.

A partir du niveau technologique de 900 ap.J.C., vous aurez la possibilité de construire une mine souterraine (cf. Matériaux).

A partir du niveau technologique de 1400 ap.J.C., vous aurez la possibilité de construire une usine. Les "designs" de niveau technologique supérieur ne peuvent être fabriqués qu'en usine. Vous pouvez affecter des Ouvriers à la fabrication de ces "designs" - chaque travail correspond à une "série de production".

A partir du niveau technologique de 1850 ap.J.C., vous aurez la possibilité de construire un laboratoire. Les "designs" d'un niveau de haute technologie ne peuvent être inventés qu'en laboratoire. Vous pouvez affecter des Inventeurs à l'invention de ces "designs".

Chacun des bâtiments externes, y compris la tour, a une barre d'état des murs. Chaque barre représente l'état d'endommagement des murs pour le bâtiment en question. Les barres diminueront progressivement en fonction de l'endommagement de leurs bâtiments/tour respectifs suite aux attaques des armées ennemies. Si la barre d'un bâtiment ou de la tour disparaît, cela signifie que le bâtiment ou la tour est détruit(e) ainsi que tout ce qui se trouve à l'intérieur ou dans les tourelles de défense (y compris les "designs", les armes, les boucliers, les matériaux et surtout : les hommes !). De plus, si c'est la tour qui est détruite, alors, les hommes se trouvant à l'intérieur des bâtiments externes qui n'ont pas encore été détruits passeront à l'ennemi.

Il est possible de construire ou fabriquer des boucliers pour réparer les bâtiments ou la tour. Plus le niveau technologique du bouclier sera élevé et mieux il réparera un bâtiment/tour endommagé.

Dans les époques les plus récentes, vous pouvez "fermer un secteur" en le mettant "en sommeil provisoire" - l'icône correspondante apparaîtra sur le menu de bouclier et il faudra l'amener sur la tour pour fermer le secteur. Tous les hommes mis "en sommeil provisoire" seront utilisés dans la dernière île pour la Mère des Batailles. Vous n'avez pas le droit de fermer votre dernière tour, à moins d'avoir une armée sur le champ de bataille ; il est important de maintenir un équilibre entre le nombre d'hommes pouvant être mis "en sommeil provisoire" sans danger pour votre sécurité et le nombre d'hommes à conserver pour conquérir l'île.

LA DÉFENSE DE VOS SECTEURS

Pour défendre les bâtiments, des armes défensives peuvent être installées dans les tourelles. De cette situation de hauteur, les soldats défenseurs peuvent prendre le dessus sur toute armée égale en nombre et en avance technologique. Le seul désavantage des défenseurs vient du fait qu'ils sont limités en nombre. Chaque bâtiment/tour est équipé de plusieurs tourelles de défense ; il ne peut y avoir qu'une seule arme défensive à la fois dans chaque tourelle. La tour a quatre tourelles de défense, l'usine en a trois, la mine deux et le laboratoire une.

Chaque arme défensive est contrôlée par un soldat, à l'exception des forces de dissuasion nucléaires et des lasers SDI qui n'ont besoin d'aucun élément humain.



Au niveau technologique de 1980 ap.J.C., la force de dissuasion nucléaire sera disponible. Cette défense nucléaire peut être placée dans une tourelle de l'un de vos secteurs et détectera automatiquement les attaques nucléaires. S'il en repère une, il tirera automatiquement une arme nucléaire défensive dans le secteur d'où vient l'attaque nucléaire ; cela donne vraiment matière à réfléchir à l'ennemi. Il faut rappeler que ces armes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois et sont impuissantes contre les attaques conventionnelles.

Au niveau technologique de 2001 ap.J.C., les lasers (SDI) "Guerres des Etoiles" seront disponibles. Ce laser de défense a deux utilisations. Premièrement, il est efficace contre toute forme d'attaque conventionnelle. Deuxièmement, il détectera automatiquement les attaques nucléaires. S'il en repère une, il la détruira automatiquement ; cependant, le laser ne peut être utilisé qu'une fois car ensuite, il surchauffe et s'auto-destruit.

LES ARMÉES

Les définitions suivantes serviront de description pour cette section :

- Si un secteur contient l'une de vos tours/armées ou l'une des tours/armées d'une équipe alliée et s'il ne contient aucune tour/armée ennemie, alors ce secteur est un secteur "allié" ;
- Si un secteur ne contient pas de tour alliée et s'il contient l'une des tours/armées d'une équipe avec laquelle vous n'avez pas d'alliance, alors ce secteur est un secteur "ennemi" ; et
- Si un secteur ne contient ni armées, ni tours, alors ce secteur est un secteur "neutre".

Pour le contrôle de chaque arme offensive, il faut un certain nombre de soldats. Pour la plupart des armes d'un niveau technologique peu avancé, il ne faudra qu'un seul soldat, mais à mesure que les armes offensives progressent en technologie, il faudra davantage de soldats pour contrôler chaque arme. Le nombre de soldats est indiqué par le chiffre romain placé dans le coin supérieur gauche de chaque icône. Remarque : pour les armes nucléaires, il ne faut pas de soldat ; de plus, on ne peut en lancer qu'une à la fois.

Lorsqu'une de vos armées pénètre dans un secteur "ennemi", elle attaquera toute armée, toute arme défensive, toute tour et tout bâtiment appartenant à une équipe avec laquelle vous n'avez pas d'alliance. Tous les hommes pris au piège à l'intérieur des bâtiments qui sont détruits, mourront ! Toutes les armées ou armes défensives alliées se trouvant dans le même secteur se joindront à vous dans l'attaque. L'attaque se transformera en

guerre d'usure et ne s'arrêtera que lorsque l'un des adversaires sera entièrement détruit ou se retirera complètement (avec de lourdes pertes, à moins qu'il ne batte en retraite dans sa propre tour - auquel cas il n'y aura pas de pertes).

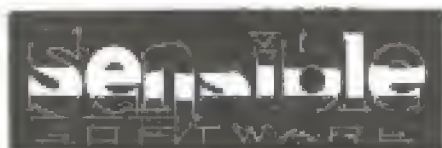
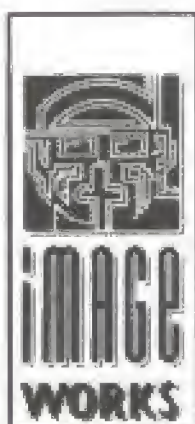
Après la destruction d'une tour ennemie, vous serez informé que vous avez conquis le secteur. Tous les hommes se trouvant à l'intérieur de bâtiments et de mines à ciel ouvert qui n'ont pas été détruits désertent et se joindront à l'équipe victorieuse en tant qu'hommes non-armés (cf. Armées). S'il y a plusieurs armées victorieuses, alors les hommes non-armés seront répartis également entre les armées concernées. S'il reste des armées ennemies, votre armée et les armées alliées continueront à les attaquer.

Les hommes non-armés sont très faibles et en général, ils sont simplement déplacés de la même façon qu'une armée, pour aller d'une tour à l'autre. Lorsqu'ils sont attaqués, les hommes non-armés peuvent se battre mais simplement en lançant des cailloux (qu'ils n'ont qu'à ramasser sur le sol !). Les hommes non-armés ne peuvent pas endommager les bâtiments ou tours ennemis.

Lorsqu'une de vos armées pénètre dans un secteur neutre, ou si elle a entièrement détruit tous ses ennemis dans un secteur (le rendant donc neutre), alors tous les hommes de votre armée essaieront de construire une nouvelle tour, à condition, cependant, que vous n'ayez fait aucune alliance. Les tours peuvent être construites uniquement par des équipes qui NE sont PAS alliées à d'autres équipes. Ainsi, les leaders sont obligés de rompre leurs alliances pour pouvoir étendre leurs empires.

Lorsque votre armée commence à construire une tour dans un secteur, un chronomètre comptant à rebours apparaîtra à la place du menu de contrôle dès que le secteur sera mis en évidence. Ce chronomètre indique le temps qu'il vous reste pour construire la tour. Une fois la tour construite, tous les hommes de l'armée seront automatiquement transférés à la nouvelle tour.

A partir de l'époque six, les armes nucléaires seront disponibles. Les armes nucléaires sont différentes des autres types d'armes et doivent être lancées séparément, une à une. Pour utiliser une arme nucléaire, il suffit de la considérer comme une armée et de la placer sur un secteur qui ne contient aucune de vos tours ou des tours de vos alliés. Il faut savoir qu'un secteur atteint par une arme nucléaire sera entièrement anéanti - rien ne survivra et le secteur ne pourra plus être mis en évidence par le pointeur. Sur la carte de secteur, un énorme cratère apparaîtra dans les secteurs victimes d'une attaque nucléaire.



La 28ème île est l'île de la Mère des Batailles. Il s'agit en fait d'une méga-bataille où tous les coups sont permis. Pour chaque équipe, tous les hommes qui ont été "endormis" précédemment font maintenant un bond dans le temps et sont armés de lasers foudroyants (aucune autre arme n'est permise).

Si ces trois conditions sont réunies - l'option "lent - automatique" est sélectionnée avant de commencer le jeu ; la vitesse du temps est supérieure à la normale ; et le secteur actuellement visualisé est attaqué - alors la vitesse du temps redevient Temps x1.

Options

Effets Sonores - Avec/Sans Parole

Lent-automatique

Avec/Sans Musique

Charger

Sauvegarder

Continuer - Mots de passe

Nouveau jeu

